Поле битвы

Обстановка: грот. Помещения с неровными стенами — естественные пещеры. Помещения с прямыми стенами облицованы большими каменными плитами, слишком древними, чтобы быть делом рук последних обитателей. Дверей нет, вместо них занавесы из звериных шкур. Во всех помещениях стоит жуткая вонь.

Тела: в тексте упоминаются трупы тех, кто обитал в этих пещерах. Сухая чешуя укрывает скелеты с остатками истлевшего мяса. Скелеты в рост человека, однако череп удлинённый, с выступающими клыками на верхней челюсти. Вместо тазобедренного сустава — кость, похожая на чашу, под которой продолжается позвоночник, как будто у владельца был длинный широкий хвост вместо ног. У многих сломаны кости.

Тварь из протоплазмы: единственное, что осталось здесь живого — это тварь, которая и погубила местных жителей. Она представляет из себя комок протоплазмы обхватом примерно в 15 футов. Когда герои спустятся в подземелье, бросьте d6, чтобы определить, где находится тварь.

D6	**Результат**
1	— под водой бухты 3.
2	— в главной пещере 4.
3	— в сокровищнице 6.
4	— в мастерской 8.
5	— в кузне 9.
6	— на складе 13.

Тварь узнаёт о персонажах, как только они окажутся в соседнем помещении.

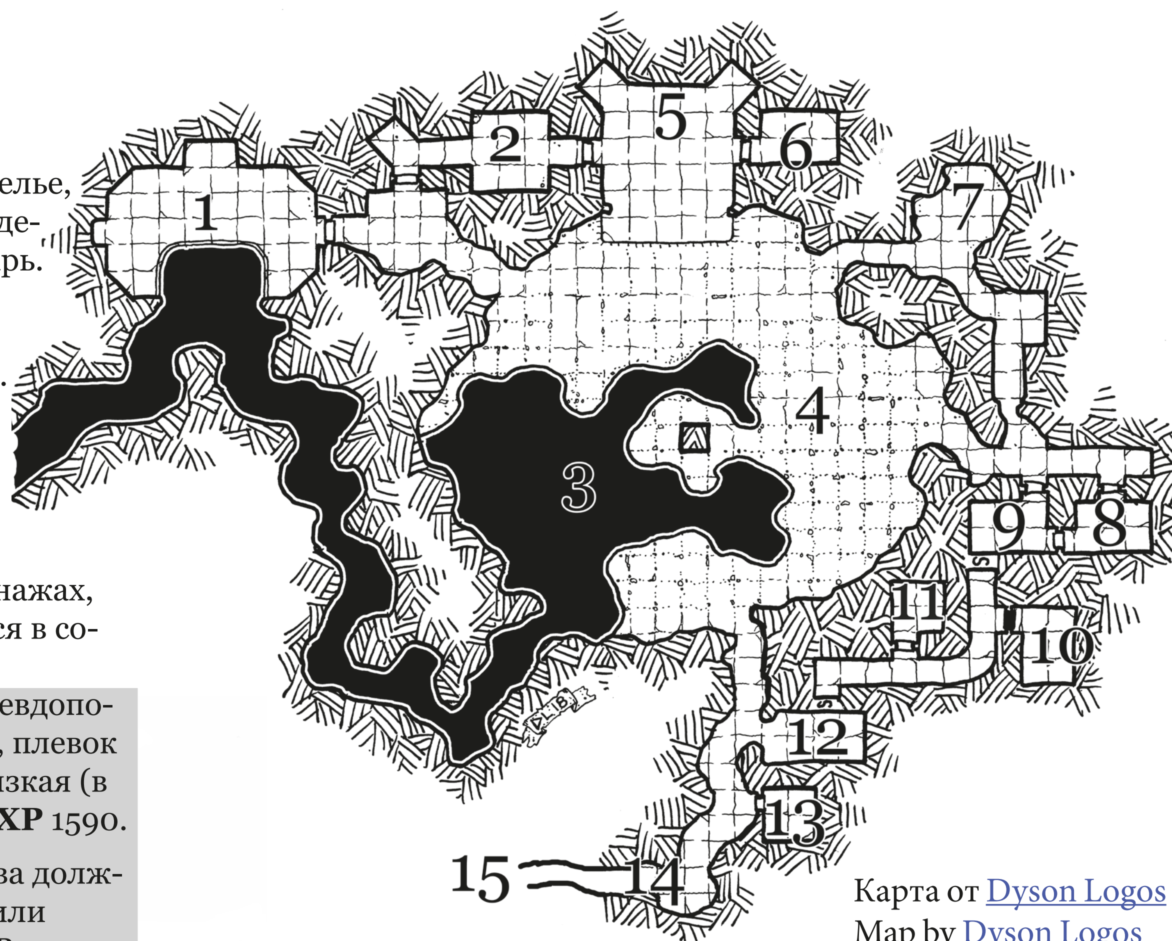
HD 7; **AC** 4; **Atk** две псевдоподии 2d4, заглатывание, плевок ядом 20’; **Скорость** низкая (в воде и на суше); **AL** C; **XP** 1590.

Заглатывание: жертва должна пройти спасбросок или немедленно погибает. В противном случае её переварят за 2d4 раунда.

Плевок ядом: на 20’; спасбросок, при неудаче — постоянная слепота.

Устойчивость: острое оружие наносит половину урона, иммунитет к холоду.

Уязвимость: огонь наносит двойной урон.



Карта от Dyson Logos
Map by Dyson Logos

1 — Караульная. У ступеней лежит единственное тело. По полу разбросано оружие — копья и мечи необычной загнутой формы из бронзы. На полу стоят две лодки с вёслами, похожих по форме на каноэ. Начинает ощущаться неприятный запах.

2 — Пусто. Просто перекрёсток.



3 — Пещерная бухта. Чёрная, совсем непрозрачная вода. Смрад достигает здесь своего апогея. Герои должны пройти спасбросок. Провалившие бросают d6: 1-4 — их тошнит соответствующее количество раундов, 5-6 — теряют сознание. От вони можно спастись с помощью повязок на нос и рот, вымоченных в спирте, заклинанием «зона чистого воздуха» и тд.

Глубина бухты колеблется от 7 до 20 футов. Водится слепая подземная рыба.

4 — Главная пещера. Стоит смрад с теми же эффектами, что и в **3**. Здесь лежат тела, много тел. На камнях стоят три широких лодки. Вдоль стен разбросан мох и солома из какой-то подземной травы. Мох и солома использовались для крупных гнёзд; несколько гнёзд уцелело, в них даже лежат яйца.

• Всего тел 11. Почти все сжимают грубое оружие — копья и мечи. На одном из тел ожерелье — оправа из меди и ничего не стоит, а вот драгоценные камни, пять рубинов, можно продать за 250 gp каждый. Кроме того, это тело сжимает крепкий молот вместо копья.

• Одно из тел (до сих пор не разложившееся по неясным причинам) отличается от прочих. Оно бочкообразное и крупное, больше шести футов в длину и трёх в самой широкой части, разбито на продольные сегменты. Тело снабжено парой перепончатых крыльев и пятью длинными щупальцами посередине. У основания растут отростки покороче, каждый из которых дробится на пять, а потом эти пять — на пять других. С другого конца тело увенчано жёлтой пятиконечной головокой, похожей на морскую звезду. Туша проткнута копьём, одно из крыльев сломано.

• Уцелело пять гнёзд. Всего в них 8 яиц — остальные разбиты на скорлупу. Яйца крупные, больше головы младенца. Это яйца местных обитателей, но все зародыши в них мертвы — их не смогли высидеть, как полагается.

• Колонна на небольшом полуостровке, врезающемся в бухту, покрыта застарелыми бурыми пятнами от потоков крови и грубой резьбой, изображающей фигурки вроде примитивных человечков, только с хвостами.

5 — Тронный зал. Этот участок пещеры чуть приподнят над пространством к югу. У северной стены стоит грубый каменный трон странной круглой формы (сидеть на нём человеку будет неудобно). С задней части трона вырезано неприметное углубление, которое можно найти только на ощупь, а в нём — чёрный камень. Камень помещается в ладонь, но оставляет неприятное маслянистое чувство, а от попытки разглядеть его форму начинает болеть голова.

Слева и справа от трона в нишах — такие же грубые каменные статуи, изображающие змеелюдов. У подножия каждой статуи навалены мелкие косточки с полуистлевшими кусками перьев, шкуры и чешуи. Среди них есть несколько человеческих костей, в том числе череп.

6 — Сокровищница. В крупных глиняных горшках хранится всякая всячина.

• В четырёх горшках навалены куски обсидиана — самый крупный с ладонь величиной, самый мелкий — с палец.

• В одном горшке — жемчуг; 24 мелких жемчужины (20 gp каждая).

• В одном горшке — куски гагата (почти ничего не стоят). *(Гагат — разновидность каменного угля, благодаря лёгкости в обработке и блеску получившая распространение среди примитивных народов в качестве поделочного камня).*

7 — Карьер. Северная часть этой пещеры состоит из податливой глины. По следам на стенах видно, что местные обитатели специально её раскапывали.

8 — Мастерская гончара. Около двух десятков контейнеров разных форм и размеров, глиняные черепки, угольки в костровой яме. Гончарный круг отсутствует; очевидно, всё лепилось вручную.

9 — Примитивная кузня. Сложенная из камней массивная печь, грубый прямоугольный кусок гранита со следами ударов, корыто из выдолбленного бревна, разные инструменты — часть из них каменные, в углу наваленные кучей куски руды (медь и мышьяк, в основном). Одна из плит на стене отодвигается в сторону, если приложить достаточные усилия.

10 — Запечатанное помещение. Вход заложен камнями, скреплёнными примитивным раствором из глины. Стены комнаты пронизаны жилами неизвестного чёрного камня. На них вырезаны какие-то чертежи, безумные линии, сворачивающиеся спиралями и пересекающиеся под углами, от которых становится больно глазам. Всё это — полная бессмыслица, и разобраться в ней невозможно.

11 — Большая каменная голова на стене. Голова нечеловеческая — три фасетчатых глаза расположены вдоль окружности на равных расстояниях, а в центре — полость, похожая на рот.

Сейчас голова спит. Чтобы пробудить её, надо вложить камень из области **5** в полость посередине. Тогда фасетчатые глаза засветятся слабым красноватым блеском.

Она неспособна разговаривать, зато может читает мысли любого, кто находится в комнате (защиты не существует). Её присутствие в чужом сознании похоже на неприятное масляное пятно. Иногда (шанс 2 из 6) голова неохотно отвечает на мысленные вопросы. Из этих ответов можно узнать:

• Голову оставили здесь некие древние «хозяева»

• Вождь обитавшего здесь племени советовался с ней, как с могущественным злым духом

• Голова питается светом погасших или взорвавшихся звёзд. Если герои сумеют где-то раздобыть источник такого излучения, голова всосёт его в себя, а взамен вложит в разум одного из персонажей следующее заклинание:

12 — Пусто. Одну из плит можно отодвинуть в сторону — за ней проход.

13 — Склад. Всё те же грубые глиняные горшки, в них — немного копчёного мяса, мох, подземные грибы. Почти всё это испортилось и более несъедобно.

14 — Спуск. Долгий тоннель круто спускается вниз. Неровности в полу так сильно стёрты, что в них сложно опознать ступени.

В процессе спуска в определённый момент каменные своды вокруг исчезают, и героев окружает абсолютная тьма. Они могут разглядеть самих себя и всё, что принесли с собой, но вокруг — только чернота; чернота вместо пола, стен, и потолка.

Если в этот момент герои повернут назад, они вернутся в тоннель. Но если продолжат идти дальше, их ждёт...

15 — Разрыв. Во тьме вокруг начинают мерцать огоньки. Постепенно их становится всё больше. Тьма пронизана огнями, похожими на внимательные глаза, и вспышками далёких туманностей.

Перенос разума

Уровень 5
Время прочтения: 1 ход
Радиус: 10’
Длительность: см. ниже.
Область действия: 1 существо
Спасбросок: от заклинаний

Заклинание позволяет захватить чужое тело, вытеснив разум владельца. Жертва должна быть покорной или связанной. В конце ритуала жертва совершает спасбросок. Неудача означает, что заклинание подействовало. После успешного ритуала заклинателю больше не нужно находиться рядом с жертвой — их может разделять любое расстояние. Заклинатель усилием воли перемещает свой разум в жертву. Жертва и заклинатель совершают встречную проверку d20+уровень; за каждую удачную попытку в прошлом заклинатель получает ещё +1. Если в поединке разумов побеждает заклинатель, сознания обоих меняются местами на 1d4 дня: заклинатель переселяется в тело жертвы, а жертва — в его тело. После того, как заклинатель совершит (19 минус свой уровень) удачных переселений (т.е. наберёт +19 к броску), он может занять тело жертвы навсегда или совершать обмен по собственному желанию на любой срок.

При обмене телами заклинатель и жертва сохраняют свои показатели интеллекта и мудрости, а также их производные — знания языков, заклинания и прочее. Всё остальное переносится вместе с телом. Таким образом можно переселяться в любое существо, обладающее хотя бы примитивным разумом.

Герои могут дышать. Герои могут идти в любом направлении так, как будто у них под ногами твёрдая почва.

Но это пространство будет бесконечным для тех, кто не знает нужных ключей и маршрутов. Рано или поздно отряд погибнет от жажды и голода... если не станет предметом внимания существ, что обитают в этом Разрыве. Последнее — гораздо хуже.

(Фактически, попадание сюда означает гибель всей партии, если в других приключениях они не обзавелись необходимыми артефактами или оккультными знаниями, позволяющими попасть сквозь Разрыв в города из янтаря и халцедона).

Про свет угасших звёзд

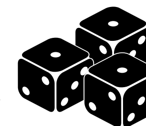
Какая-то часть излучения, видимого на ночном небе, принадлежит уже угасшим светилам — межзвездные бездны так велики, что даже свету требуются сотни тысяч лет, чтобы их преодолеть, и за это время породившая свет звезда может погибнуть.

Этим пользуются адепты смерти — некроманты. Что может быть сильнее, чем всё ещё живая часть мёртвого целого, тем более столь могущественного, как небесная сфера?

Некроманты ловят звёздный свет в специальные ёмкости. Чаще всего их делают из хрусталя, но сгодится любой прозрачный или полупрозрачный материал. Важна форма: для удержания излучения необходимы сложные геометрические тела, сохраняющие симметрию. Затем подобные предметы силы используются в качестве компонентов некромантических заклинаний и ритуалов.

Помимо прочего, это означает, что воскрешатели мёртвых являются неплохими астрономами.





Автор: Егор Redrick Рюмшин
https://vk.com/osr_syndrome
https://www.patreon.com/osr_syndrome
Иллюстрации: Сергей Ельчин (https://vk.com/id26295084)